

# CODEX CHRONOMICON

## - WÜRFELROLLENSPIELE (WRS) -

**Ära:** Anno Magicae | **Epos:** Mini Äventiure | **Äventiure:** Die versiegte Oase  
**Empfohlene EP:** ca. 300-700 | **Empfohlene Mächte/Kerne:** Ivakiem.

### HANDLUNGSABLAUF

**Szene 1 - Skorpione im Sand:** Die SC reisen mit einer Karawane durch die Wüste Amunkhesh in Ehru. Die Hitze ist erbarmungslos, die Wasservorräte schwinden und die Tiere werden unruhig. Plötzlich brechen mehrere mannshohe Wüstenskorpione [M6, LP 4/5/15, SR 3, RP 12, K 55, G 15, W Greifzangen +10, W Giftstachel (AL/St. 5) +5] aus dem Sand hervor und greifen an. Nach dem Kampf muss die Karawane schnell die nächste Oase erreichen.

**Szene 2 - Die trockene Oase:** Die SC erreichen eine kleine Oase, doch das Wasserloch ist fast versiegt. Die Karawane schlägt ein Notlager auf. In der Nacht erscheint der Wüstenelf Rashid ibn Sefar mit einem mageren Rind. Am Feuer berichtet er, dass Naphta, das Totem des Wassers, verängstigt sein müsse. In den alten Ruinen von Aket-Ramun, eine halbe Tagesreise entfernt, habe er seltsame Laute und unnatürliches Flüstern gehört. Er vermutet einen Zusammenhang.

**Szene 3 - Spuren in Aket-Ramun:** Bei Tagesanbruch ziehen die SC zu den Ruinen, während Karawane und Beduine in der Oase bleiben. In den halb versandeten Gemäuern des Grabhofs finden sie ausgehobene Steinsarkophage, einen Ritualkreis und eine beschädigte Schriftrolle. Daraus geht hervor, dass hier ein Ritual Wiedergänger (RK/St. 5) vollendet werden soll. Laut der Schriftrolle kann es erst bei einem blauen Halbmond abgeschlossen werden – und genau dieser steht bevor. Die SC können sich auf die Lauer legen.

**Szene 4 - Der Nekromant:** In der Nacht taucht zwischen den Ruinen wie aus dem Nichts ein Nekromant auf (Teleport, OK/St. 4). Bevor die SC reagieren können, errichtet er eine Aethersphäre um sich und beginnt das Ritual. Ringsum erheben sich mumifizierte Körper [(M5, LP: 3/4/10, SR 5/K 75/G 25, Massenpanik (OK/St. 5)] aus dem Sand und greifen an. Sobald die Wiedergänger vernichtet sind oder das Ritual scheitert, erkennt er seine Niederlage, stößt eine Drohung aus und teleportiert sich davon.

**Szene 5 - Naphtas Rückkehr:** Als die SC zur Oase zurückkehren, ist das Wasserbecken wieder gefüllt. Schilf und Wüstenblumen wachsen an den Rändern, und auch die Tiere wirken ruhiger. Rashid erklärt ehrfürchtig, Naphta sei zurückgekehrt oder zumindest besänftigt worden. Noch in derselben Nacht feiert die Karawane ein Siegesfest. Die SC werden als Retter der Oase geehrt und erhalten Wasser, Versorgung, Gastfreundschaft und einen guten Ruf unter den Ehrutiern.

### WEITERE INFORMATIONEN

Für mehr Druck kann der SL in Szene 1 beschädigte Vorräte, vergiftete Tiere oder erschöpfte Karawanen-Mitglieder einbauen. Der Nekromant muss nicht besiegt werden. Es reicht, sein Ritual zu vereiteln, damit Naphta, das Totem des Wassers, zur Oase zurückkehrt.

### WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

**Rashid ibn Sefar** – Beduine und Wüstenelf, Mensch, misstrauisch aber ehrlich

**Nadja al-Kerim** – Karawanenführerin, Maru, pragmatisch und pflichtbewusst

**Sahim der Bleiche** – Nekromant, Mensch, arrogant, vorbereitet, feige wenn unterlegen

**Hamar ibn Qadir** – Gewürz- und Kräuterhändler der Karawane

**Samira bint Halef** – Alura-Priesterin und Karawanen-Heilerin

**Regelwerk:** [www.codex-chronomicon.de](http://www.codex-chronomicon.de) | **Autor:** Michael Courté



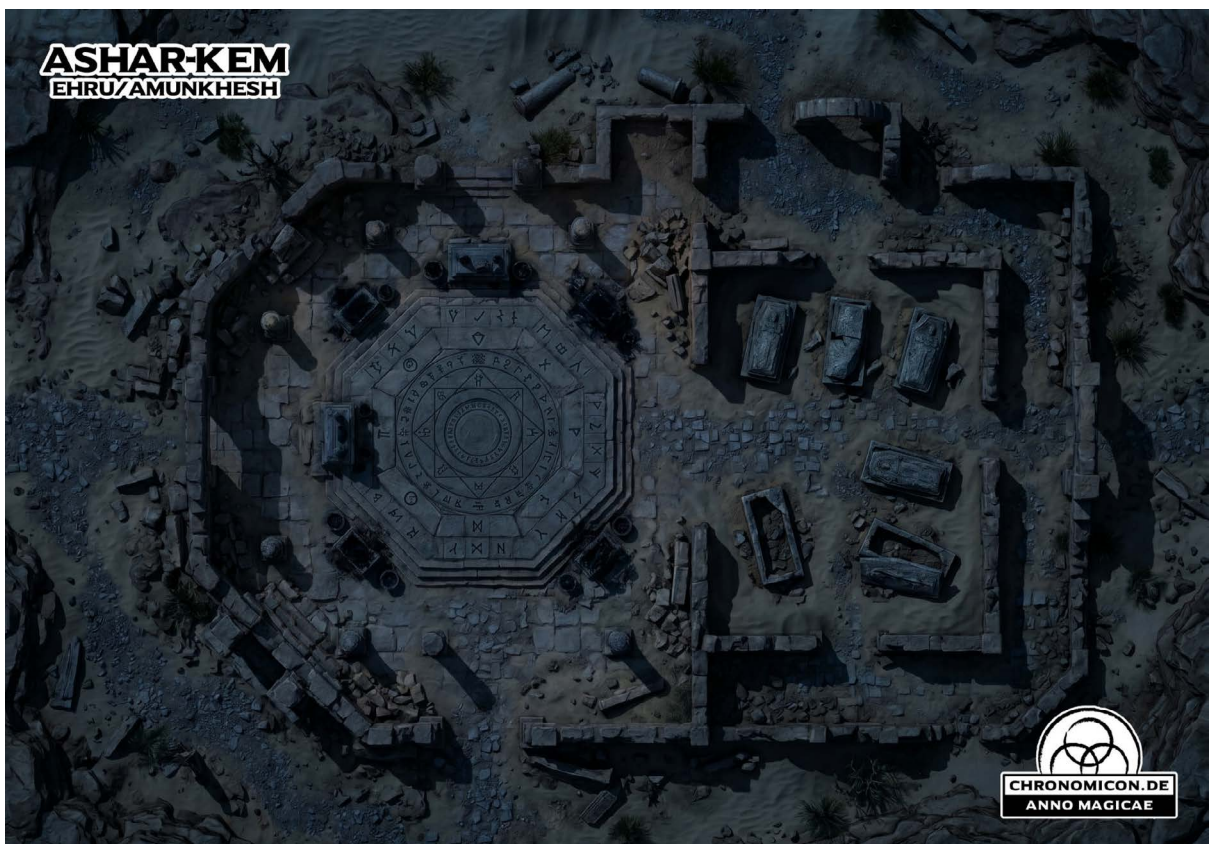
# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON

